Mensile - Anno VII - N. 65

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

1 ARENA
2 WEST
3 GIOCATTOLI
4 PING PONG
5 CANTONI
6 BASE LUNA
7 CHOBIN II
8 CHIMICA
9 OVULOIDI SPAZIALI
10 LOLLI
11 OMINO
12 BEPPE KID
13 CORSA CONTRO IL TEMPO
14 BALZER
15 ESTREMA DIFESA
16 CASTLE OF LIFE
17 STRIP POKER
18 FORT MOLER
19 SUPER RALLY
20 SLYNKY L'ESPLORATORE
21 RITELLO
22 MALEDETTI MURI
23 CEREBRO
24 IL GRANDE GOLF
25 SALTAPEDINA
26 TRITONE
27 FLYO
28 PRENDI LE MELE
29 FLIP
30 MISSIONE ESSEMME

FAST LOADING "BITURBO"

OGNI MESE



IN EDICOLA

I SOGNI NEL MONITOR

Chi crede ancora alla Befana e a Babbo Natale deve aspettare un altro anno per sognare. Gli altri invece possono lasciar sfogare la propria fantasia semplicemente accendendo monitor e computer. Se saranno soddisfatti dalle nostre recensioni e compreranno i giochi di cui parliamo questo mese avranno una gran bella sorpresa. Infatti nella rivista che avete tra le mani oltre alle spiegazioni sui giochi che trovate su cassetta sono state inserite le recensioni di alcuni giochi che hanno la fantasia come ingrediente principe. Sia che voli sul cavallo alato di **Pegasus** sia che si parteggi per l'eroe di **Wolfchild**. Insomma una rivista davvero... fantastica.

HIT PARADE N. 65 - Periodico Mensile - Marzo 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

ARENA

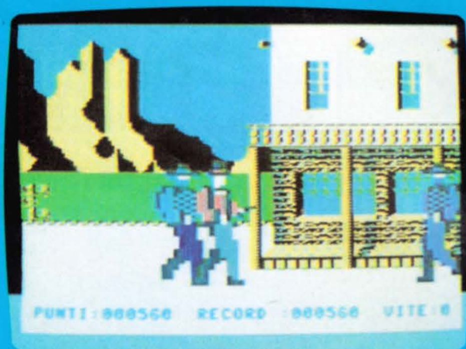


Indossa i panni di un gladiatore e in un'arena gremita di persone preparati ad affrontare animali feroci come leoni, leopardi, tori... Per difenderti hai a disposizione una sola saetta (che puoi scagliare premendo lo sparo due volte). Tuttavia, all'interno dell'arena, troverai lance, arco e frecce, sassi, reti: precipitati a raccogliere questi utilissimi mezzi di difesa e uccidi i tuoi avversari prendendo la mira (sparo premuto + direzione) e sparando (lasciando lo sparo).

JOYSTICK IN PORTA 1

F1 o SPARO	inizio partita
STOP	fine partita
F3	numero giocatori
F5	numero fase
C=	inserire/disinserire pausa

WEST



Forza amici, rispolverate il vostro cappello da cowboy e la vostra portentosa Colt perché in questo gioco vi saranno d'aiuto. Il protagonista, Gold Jack, è un tenace difensore della legge anche se non possiede la stella di sceriffo, durante uno dei suoi giri a cavallo incontra una spia Sioux che lo informa dell'esistenza di una grande distilleria a Pony City. Dopo aver fatto il pieno di munizioni, giunge in questa località pericolosa dove vige un clima di violenza, a Pony City ogni gringo straniero non è il benvenuto, quindi non si sprecano utili occasioni per fare di lui un sacco di polpette. Siccome nessun abitante si presta a fornire informazioni, neanche scucendo qualche dollaro, il nostro amico dovrà entrare in qualsiasi locale, come il saloon, la banca, la stazione ecc., per sapere con la forza tutte le informazioni necessarie per ricostruire tutti i particolari relativi alla distilleria clandestina. La sua abilità non dovrà essere esclusivamente di tipo manuale, anche se è fondamentale difendersi con la Colt, infatti dovrà essere capace di rispondere in modo esatto alle domande che gli verranno poste, la risposta esatta verrà premiata portando a cinque l'indicatore delle sue vite disponibili. Ed ora impugnate la vostra fedele arma e non esitate a far fuoco contro ogni forestiero che si avvicinerà a voi con l'intento di assalirvi!

CONTROLLI
JOYSTICK IN PORTA 2

GIOCATTOLI

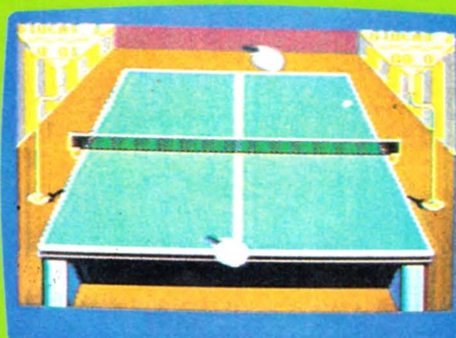


Lavori in una fabbrica di giocattoli e devi riuscire a costruire trenini, macchinine, bambole, aeroplani; ovviamente quanti più ne costruisci tanti più punti guadagni. Tu muovi un nastro meccanico con degli appositi fori attraverso i quali devono passare i vari pezzi dei giocattoli che cadono dall'alto. Riuscirai ad assemblare un gioco solo accumulando parecchi pezzi, quindi cerca di velocizzarne la caduta premendo lo sparo. Naturalmente le cose non sono affatto semplici come sembrano, infatti i vari oggetti vengono rilasciati da carrelli automatici che col passare del tempo arrivano fino al nastro meccanico. Tali carrelli scendono più velocemente ogni volta che un pezzo non trova la sua giusta collocazione, mentre risalgono ogni volta che riesci a costruire un giocattolo. Buon lavoro!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
RUN/STOP	fine partita
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	sparo

PING-PONG



Dopo calcio, tennis, biliardo etc. non poteva certo mancare il gioco del ping-pong, lo sport più amato e praticato dai popoli orientali. Finalmente potrete impegnarvi in una avvincente e soprattutto reale partita di ping-pong. Se già conoscete questo sport in breve tempo vi accorgerete di quanto sia divertente e difficile impugnare una racchetta elettronica! Per il resto tutto avviene come nella realtà: diritti, rovesci, colpi ad effetto, smash e servizi tagliati! Il tutto avviene manovrando il vostro joystick. Prima di iniziare una partita avrete la possibilità di decidere se giocare contro un amico oppure contro il computer (attenzione perché è fortissimo) inoltre potrete scegliere il grado di difficoltà di ogni singolo colpo! Impostata quindi la partita non vi resta che giocare, giocare, giocare...

JOYSTICK PORTA 1 (2) NECESSARIO

F1 + F3	fine gioco

CANTONI



Cantoni è un originale gioco nel quale si affrontano fino a 4 giocatori i quali devono spostarsi su di una scacchiera e riempire il campo di gioco con quante più sfere possibili del proprio colore. Per depositare una sfera il giocatore deve muoversi di una casella lasciando così una sfera nella casella precedentemente occupata. Per muoversi un giocatore deve attendere il proprio turno e spostare l'indicatore luminoso nella casella di destinazione e poi premere lo sparo. Il turno passerà poi al giocatore successivo. Attenzione perché può esserci un tempo limite entro il quale effettuare lo spostamento. Inoltre se ti avvicini alle sfere avversarie puoi catturarle cambiandone il colore.

JOYSTICK PORTA 2

0	scelta lingua
9	inizio gioco
numeri da 1 a 8	opzioni

BASE LUNA



Devi difendere 6 basi lunari da un attacco alieno di incredibile efficacia. Gli invasori extraterrestri trasportano delle bombe a tempo che piazzano sulla sommità delle basi. Tu devi distruggere le astronavi aliene prima che riescano a sganciare le bombe oppure devi trasportare le bombe nel bunker situato in mezzo alle basi stesse prima che il conto alla rovescia raggiunga lo zero. Fai molta attenzione ai robot alieni che si scagliano contro le basi facendole esplodere e soprattutto tieni d'occhio il livello del carburante di cui puoi fare rifornimento al passaggio dell'astronave appoggio.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita
RESTORE	fine partita
SPAZIO	inserire pausa
JOYSTICK	disinserire pausa

CHOBIN II

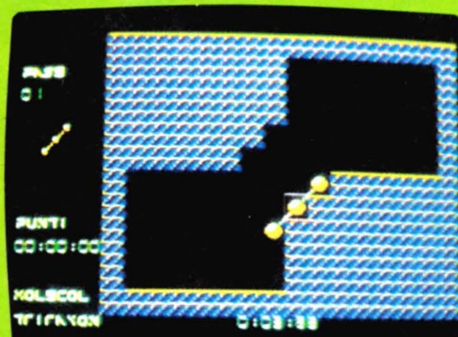


Chobin, un bravissimo marinaio, si recava tutte le mattine in riva al mare per respirare una buona boccata d'aria, sempre immerso nei suoi pensieri non avrebbe mai immaginato che un giorno avrebbe dovuto affrontare rischi e pericoli di ogni genere. La fantastica avventura del nostro Chobin inizia proprio in riva al mare una mattina di primavera. Mentre pensava come al solito alle cose più strane, venne disturbato da un rumore, si alzò in piedi e si diresse alla fonte di questo rumore, proprio in quel punto trovò una bottiglia che spinta dalle onde del mare continuava a sbattere contro lo scoglio. Raccolse la bottiglia e vide che conteneva un messaggio, la aprì e trovò una pergamena che riportava la seguente frase: «Porta il giusto oggetto davanti al trono del re dei turchi e verrai premiato con uno stupendo tesoro». Chobin non se lo fece ripetere due volte e con la sua barca iniziò subito il suo fantastico viaggio. Voi controllerete il nostro Chobin nella sua avventura, ma fate attenzione a dirigerlo verso l'isola giusta con l'oggetto giusto, altrimenti il povero Chobin farà una brutta fine!

JOYSTICK PORTA 2

SULLA BARCA	alto accelera
	basso decelera
	destra gira verso destra
	sinistra gira verso sinistra

CHIMICA



Ecco un gioco che oltre alla velocità d'azione richiede una buona dose di intelligenza. Devi infatti riuscire a riprodurre in laboratorio delle molecole partendo dagli atomi che le compongono. Le molecole che devi ottenere compaiono in alto a sinistra mentre sullo schermo trovi i singoli atomi da mettere assieme. Tu puoi muovere gli atomi selezionandoli ma tieni presente che essi si fermano solo contro un ostacolo. Poiché il tempo a tua disposizione per comporre una molecola è estremamente limitato, studia bene la posizione dello schermo in cui mettere assieme gli atomi e poi impegnati a fondo per riuscire ad accedere al successivo livello.

JOYSTICK PORTA 1

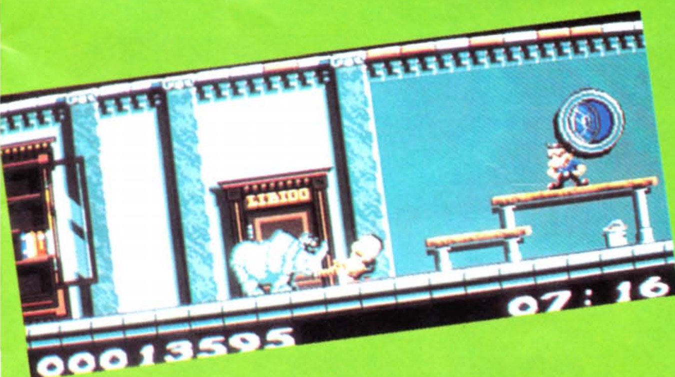
SPARO	inizio partita

HUDSON HAWK



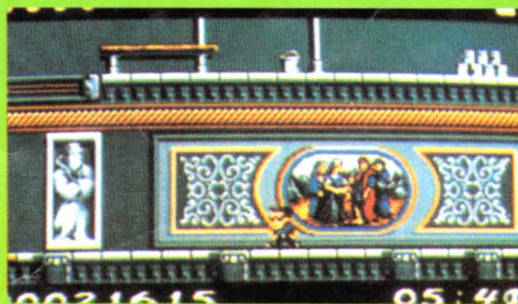


D'accordo, il fim **Hudson Hawk**, interpretato da Bruce Willis, è stato un fiasco clamoroso, ma per fortuna l'omonimo gioco della Ocean è tutt'altro che un fiasco, ma è anzi un ottimo gioco di piattaforme ricco d'azione e di rompicapo, uno di quei giochi che richiedono acrobazie perfette per scampare alla morte e intelligenza pronta per risolvere gli enigmi che consentono di aprire le porte. Le sole armi





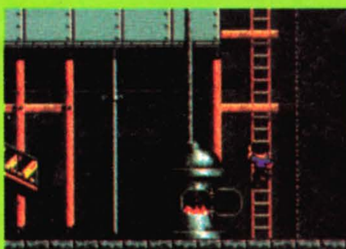
di Hudson sono un grande guantone da boxe e delle palle da baseball - essenziali per azionare certi interruttori che aprono porte e così via.
Il gioco si suddivide in tre livelli (la casa d'aste, il Vaticano e il museo Leonardo da Vinci), e ciascun livello va capito e memorizzato se il giocatore vuole avere qualche possibilità di giungere alla fine. All'inizio, Hudson è sul tetto della casa d'aste: una volta penetrato all'interno, deve affrontare













le telecamere, i cani poliziotto e i ragazzini che lo abbagliano con i flash. In questo primo livello (come in quelli seguenti) l'importante è non esitare: bisogna muoversi e decidere in fretta! Lo stesso consiglio è valido per il livello del Vaticano, che però è diverso dal punto di vista della grafica, del comportamento degli avversari e della natura dei rompicapo. Il livello del museo di Leonardo è di una complessità pari a quella di **Lemmings**, ma anche qui occorre muoversi a tutta birra, senza esitazioni.

I controlli sono quelli soliti di un gioco di piattaforme (saltare, correre ecc.) ma in più comprendono un certo livello d'inerzia, per cui, per esempio, Hudson deve rallentare prima di fermarsi, di girare ecc., e ciò conferisce una nuova dimensione (e una nuova difficoltà) al gioco. ●



STUNT DRIVER

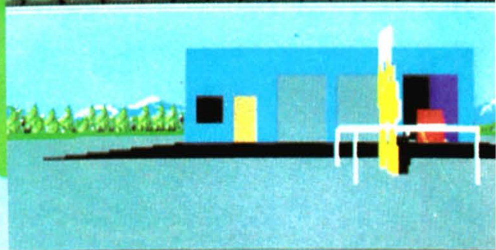
Diciamocelo onestamente: non si sentiva la necessità di avere l'ennesima simulazione d'auto ma ancora una volta siamo stati smentiti dalle software house che hanno sfornato prodotti come questo **Stunt Driver** che appaiono a prima vista molto interessanti per l'accuratezza del lavoro sulle sprites e per il realismo dei particolari.



Stunt Driver è una produzione Spectrum Holobyte e si propone a quegli appassionati che amano le gare d'auto su strada non di formula 1. Le auto sono delle gran turismo e dovete condurle alla maggior velocità

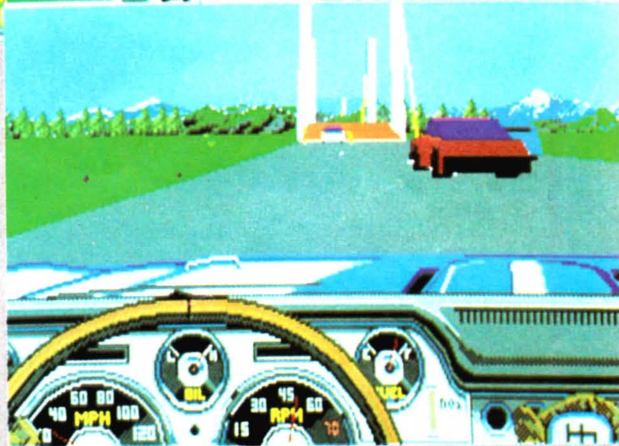










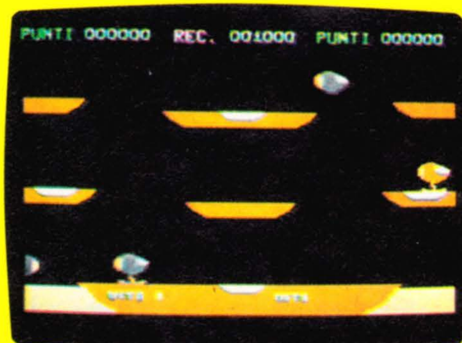


possibile su percorsi velocissimi ostacolati da altri fanatici come voi che non aspettano altro che di prendervi a sportellate. Se sarete tanto abili da batterli potrete anche godere di una speciale funzione di videoregistrazione. Ci spieghiamo meglio: alla fine di ogni gara c'è un'opzione che vi permette di rivedere la corsa su un videoregistratore di cui potete impostare velocità e immagini. Se a un certo punto avete fatto un passaggio altamente spettacolare potete anche scegliere l'opzione **moviola** e rivedere come siete stati bravi. Il massimo! Ma, onestamente, anche l'unica vera grande novità di questa ennesima simulazione d'auto. ●





OVULOIDI SPAZIALI

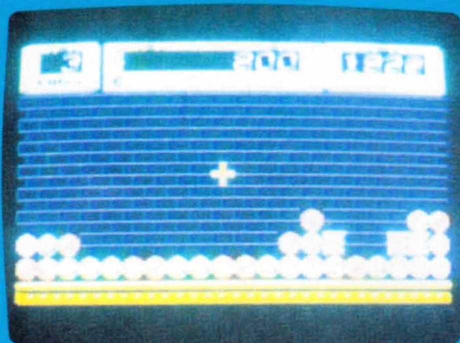


Siete a bordo di un ovuloide spaziale ultraveloce; vostro compito è distruggere le ondate di ovuloidi nemici che si presenteranno al vostro cospetto. A prima vista tutto sembra facile ma ben presto vi accorgerete quanto sia difficile pilotare un velivolo di questo tipo. Infatti solo dopo aver acquistato una notevole sensibilità nei comandi potrete combattere in modo adeguato. L'unico sistema per eliminare gli ovuloidi alieni è quello di speronarli dall'alto; in caso contrario saranno loro a distruggere voi! Bisogna fare molta attenzione perché esplodendo questi ovuloidi lasciano cadere delle capsule energetiche che vanno catturate al più presto altrimenti esse si trasformeranno in micidiali ovuloidi di problematica eliminazione!

JOYSTICK PORTA 2 OPZIONALE

L	sinistra
]	destra
F1	numero giocatori
F3	livello di difficoltà
F5	joystick o tastiera giocatore 1
F2	joystick o tastiera giocatore 2
RUN STOP + RESTORE	fine gioco

LOLLI

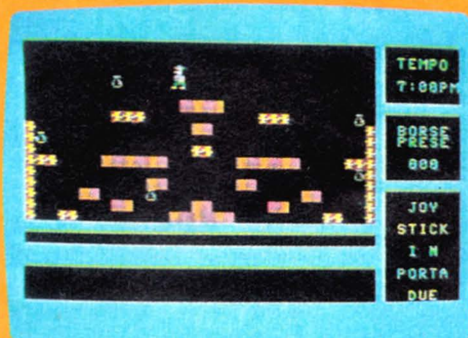


Questo è un gioco di logica ma non preoccuparti poiché è molto semplice. Scopo del gioco è di far scomparire dallo schermo tutti gli oggetti che cadono dall'alto e che si accumulano nella parte inferiore dello schermo. Per eliminarli devi posizionare un certo numero di oggetti uguali e dello stesso colore in modo da formare una pila verticale la cui base sia a contatto col piano inferiore. Per spostare gli oggetti devi inquadrarli col mirino, premere lo sparo ed indicare il punto di destinazione anche se già occupato (però non tutti gli oggetti possono scambiarsi). Se ti mancano delle sfere da impilare, puoi ottenerne altre premendo lo spazio. Hai un tempo limite entro il quale devi terminare un quadro per passare poi al quadro successivo.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

1,2,3,4,5	difficoltà gioco
SPARO	inizio gioco
P	pausa
<-	fine partita

OMINO



Protagonista del gioco è un simpatico omino che si muove attraverso le stanze di un intricato labirinto alla ricerca di sacchetti colmi di denaro. Naturalmente il labirinto è infestato da creature malvage, per difendersi dalle quali il nostro omino può solo fuggire. Per riuscire a portare a termine l'impresa egli dovrà evitare di stare fermo troppo a lungo perché in tal caso gli cadrà un micidiale peso sulla testa e dovrà cercare di raccogliere quanti più paracadute possibili che gli saranno utilissimi in caso di fatali cadute.

JOYSTICK PORTA 2

QUALSIASI TASTO	inizio partita disinserire pausa
A	sinistra
S	destra
SHIFT	per saltare
P	inserire pausa

BEPPE KID



Facciamo un lungo salto nel passato per raggiungere il vecchio Far West dove si trova il nostro eroe, Beppe Kid. La postazione di partenza è la fortezza base, da questa dovrete raggiungere il castello ove si cela un diamante. Il percorso che porta al castello è molto pericoloso, infatti molti uccelli predatori e qualche indiano di passaggio non esiteranno ad attaccarvi: reagite con la vostra Colt sparando con parsimonia perché i colpi sono contati, oppure evitate lo scontro con i volatili saltando verso l'alto. Se riuscirete a raggiungere illesi il castello, scendete da cavallo ed avventuratevi all'interno del labirinto di stanze, una di esse cela il diamante. Per passare da un piano all'altro dovrete recuperare le cinque chiavi disperse, mentre per accedere alla stanza del diamante avrete biusogno di comporre una parola chiave formata da 6 lettere, quest'ultime sono disperse all'interno delle varie stanze. Fate attenzione a non sprecare munizioni perché non sono illimitate, se vorrete recuperare altre munizioni dovrete tornare alla fortezza e questo non è sicuramente conveniente. Ricordate che il gioco termina riportando il diamante alla fortezza base, comunque potrete constatarlo voi stessi se ci riuscirete!

JOYSTICK PORTA 2

F1	cancella i caratteri inseriti nel tabellone che si trova nei pressi del diamante
F7	inserisce un carattere nel suddetto tabellone

CORSA CONTRO IL TEMPO

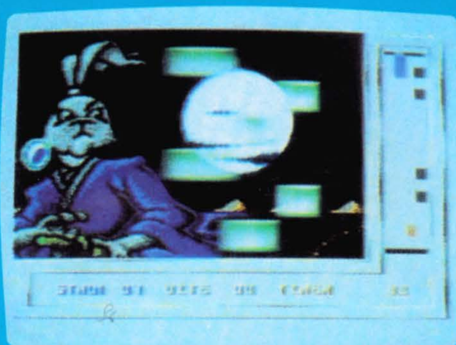


Alla griglia di partenza siete soli! Mentre vi aggiustate il casco ripassate mentalmente il percorso; vi attendono mille pericoli e soprattutto mille imprevisti. Calma e sangue freddo, la corsa sta per incominciare, fra pochi secondi dovrete sfoggiare la vostra abilità di pilota, il vostro stile di guida e la vostra prontezza di riflessi. Via! La vostra auto si pilota con il joystick, potete acquistare velocità, rallentare (premendo lo sparo), sterzare, fare sbandare controllate, il tutto per riuscire a percorrere l'intero circuito nel minor tempo possibile. Potete scegliere fra diverse condizioni di pista: asciutta, bagnata, ghiacciata; potete scegliere la velocità massima, il tipo di tracciato e dulcis in fundo se proprio non siete contenti potete costruire voi stessi il vostro circuito preferito!

JOYSTICK PORTA 1 NECESSARIO

F1	pulisce lo schermo (fase di costruzione)
F3	seleziona i tracciati
F5	schermo a reticolo (fase di costruzione)
F7	ritorno al menù principale
SPAZIO+JOYSTICK	sceglie i pezzi del nuovo tracciato
RUN/STOP	inserire/disinserire pausa
RESTORE	fine gioco

BALZER



Questo è un gioco semplice ma avvincente, da giocare quando non si ha voglia di impegnarsi in ragionamenti complicati oppure in battaglie all'ultimo sangue. Con il joystick controlli una sfera che si trova su un campo di gioco nel quale si muovono caoticamente dei cubi. Devi spostare il joystick in modo che la sfera non venga mai a contatto con i cubi, altrimenti perdi una vita. Se riuscirai ad evitare i cubi per un certo periodo di tempo (indicato in basso a destra dello schermo) potrai accedere al livello successivo. La cosa non è però così semplice come sembra: ci vuole molta abilità e un po' di senso tattico per calcolare gli spazi ed i tempi di movimento dei cubi.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio gioco

ESTREMA DIFESA



Una nuova minaccia è apparsa lungo l'orizzonte galattico: è vostro dovere respingere l'attacco portato da Meteor, piccolo sistema planetario posto in un lontano settore della galassia. Lo spazio sopra la vostra base sarà letteralmente ricoperto da asteroidi infuocati e navi aliene. Il vostro compito è chiaro: intercettare e distruggere gli asteroidi prima che questi tocchino il suolo e distruggano i 10 schermi protettivi di cui è dotata la tua base. Quanto più riuscirete a resistere alle insidie galattiche, tanto più le difficoltà ed il vostro divertimento aumenteranno.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
JOYSTICK SX DX	numero giocatori
F7	inserire pausa
JOYSTICK	disinserire pausa
F1	fine partita

CASTLE OF LIFE



Un prode cavaliere senza paura è il protagonista di questa fantastica vicenda ambientata nel "Castello della vita". Egli dovrà affrontare mille pericoli causati dagli spiriti, emissari della forza maligna, per riuscire a raggiungere la magica "Anfora della vita", in seguito dovrà affrontare altre insidie prima di raggiungere la stanza del maligno trasformatosi in mostruoso drago. Se uscirete vittoriosi nella lotta con il drago potrete raggiungere e salvare la vostra amata principessa. Il controllo del cavaliere avviene con mosse ben determinate suggerite dall'indicatore di direzione che si trova alla destra dello schermo; voi dovrete cercare di muovere nel minor tempo possibile prima che qualcuno, accortosi di una presenza ostile nella stanza, vi uccida lanciando un enorme masso sulla vostra testa. Non sprecate le vostre forze perché avete solamente quattro vite a disposizione, quindi non distraetevi ma concentratevi e siate sempre pronti con i riflessi!

JOYSTICK PORTA 2

F1	per iniziare il gioco
RESTORE	per terminare il gioco

STRIP POKER



I più accaniti giocatori di poker non rimarranno delusi da questo gioco che ci mette in competizione con la macchina che si comporta in modo abbastanza intelligente. La nostra avversaria è una provocante pin-up che non vede l'ora di sfidarci nella più eccitante partita di poker che abbiamo mai giocato! Il gioco si svolge secondo le regole di una normale partita di poker a 52 carte, la novità consiste nel fatto che la nostra fanciulla (si fa per dire!) da buona giocatrice, non si tira mai indietro se è convinta di avere una mano vincente e, in mancanza di dollari è disposta a vendere i propri indumenti a caro prezzo! I due avversari, che avranno una posta iniziale di cento dollari a testa, distribuiranno alternativamente le carte e chi le riceverà per primo inizierà la partita. A seconda delle carte ricevute si hanno tre possibilità: puntare, passare parola (stal) o passare definitivamente (via). Le scelte vengono impostate agendo sul joystick (port 2). Se passiamo parola l'avversario può passare anch'essa oppure aprire il gioco con una nuova puntata e viceversa se saremo noi ad aprire. Se decidiamo di giocare si passa all'eventuale sostituzione delle carte (si utilizza il joystick e si preme lo sparo). A questo punto si passa alla fase più delicata del gioco, infatti in base alle carte ricevute chi avrà aperto inizierà a parlare e cioè potrà o passare o puntare. In seguito l'avversario avrà la facoltà o di andare a vedere la mano o addirittura rilanciare. A questo punto non vi resta che tentare di svestire la vostra avversaria...

JOYSTICK PORTA 2 OPZIONALE

SPAZIO	per confermare o selezionare scelte
CRSR GIÙ	indietro (puntate o cambio carte)
CRSR DESTRO	avanti (puntate o cambio carte)

FORT MOLER



Johnny è il simpatico individuo che si ritrova ad affrontare, suo malgrado, le situazioni più pericolose. Infatti di volta in volta deve respingere gli attacchi di feroci indiani, temibili pirati e tanti altri mortali nemici che vogliono conquistare e distruggere l'edificio, la barca, il forte in cui si trova il nostro eroe. Per difendersi ha a disposizione un martello pneumatico col quale deve colpire i nemici che tentano di entrare, oppure le bombe che gli cadono vicino. C'è un tempo limite entro il quale il nostro Johnny deve resistere.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio gioco

SUPER RALLY



Il rally è una prova di velocità e resistenza sui lunghi percorsi: dovete condurre la vostra autovettura su ogni tipo di strada e con ogni condizione meteorologica. La vostra corsa si prolungherà tra curve e rettilinei alla luce del giorno o con l'oscurità della notte. Variate la velocità ed impostate correttamente le curve per giungere al traguardo felicemente. Fate attenzione al codice che vi verrà assegnato al controllo del passaggio perché questo vi sarà chiesto al posto di controllo e vi permetterà di proseguire la corsa. Ricordatevi che verrete penalizzati per ogni uscita di strada e per ogni scontro con gli ostacoli che si presenteranno sul percorso.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

SPARO o RETURN	inizio partita
STOP	fine partita
JOYSTICK SU	per rallentare
JOYSTICK GIÙ	per accelerare
Q	freccia a sinistra
C	freccia a destra
3	luci di posizione

SLYNKY L'ESPLORATORE



Slynky, capelli rossi e ciuffo al vento, è un ragazzo che ama fantasticare e per questo motivo la sua ragazza, molto più posata, lo ha sempre rimproverato. La sua avventura inizia in modo molto strano, uno sconosciuto gli si avvicina per ottenere risposta ad una informazione, in merito alla direzione da prendere per il raggiungimento di una strada, dopo aver sentito la cortese risposta del nostro Slynky inizia a raccontare una stranissima storia relativa ad un magico giardino in cui sono dispersi tre magnifici tesori. Sempre più coinvolto in questa interessante storia, il nostro Slynky chiede ulteriori spiegazioni ed il forestiero continua il suo racconto denso di particolari: il giardino di cui gli stava parlando non era mai stato scoperto da altri uomini a causa della folta siepe che lo circondava. Trovatosi in quel luogo per caso, raccontò di essersi avventurato al suo interno e di essere stato subito assalito da terribili mostri che lo inseguivano urlando «nessuno riuscirà mai a recuperare i tre tesori che noi custodiamo!», colto dal panico si diede subito alla fuga ripromettendosi di non tornare mai più in quel terribile posto indemoniato. La curiosità di Slynky rimase viva anche nei giorni successivi all'incontro con il forestiero, fu così che decise di avventurarsi all'interno di quel magico giardino. Il destino del nostro amico è nelle vostre mani, infatti sarete voi a guidare Slynky alla ricerca dei tre tesori facendo attenzione ad evitare l'attacco dei vari mostri e delle piante carnivore. L'unico consiglio che vi posso dare è di essere più cauti e al contempo meno distratti di Slynky, altrimenti farete i conti con i guardiani dei tesori!

JOYSTICK PORTA 2

Z	muove Slynky verso sinsitra
C	muove Slynky verso destra
SHIFT	per saltare
CONTROL	per iniziare da capo

FACES



Un'altra fatica della Spectrum Holobyte dedicata a un settore a metà tra il fantastico, l'avventura e il divertimento. In **Faces** c'è una grande attenzione all'attualità politica anche se purtroppo la politica e i suoi cambiamenti sono molto più rapidi dei tempi di preparazione di un videogioco. Accade così che tutta la grande abilità dei programmatori nello studiare delle icone di personaggi politici come Gorbaciov e la signora Thatcher sia del tutto inutile ora che a Downing Street numero 10 siede lord Major mentre a Mosca Boris Eltsin ha preso il posto del premio Nobel dalla simpatica e ancora graziosa moglie.

Il gioco consiste in una specie di **Tetris**, nel senso che da una cartina geografica del mondo scendono tante piccole parti di facce di uomini famosi che vanno indirizzate al loro giusto posto sovrapponendo la bocca al mento, il naso al tutto e poi la fronte, i capelli e l'eventuale copricapo.

Il tutto a velocità sempre più pazzesca, con il rischio di creare degli identikit mostruosi con il mento di Gorbaciov, il sorriso della Thatcher e il ciuffetto di Ronald Reagan. Tutto sommato di questo strano **Faces** è ancora meglio, molto meglio, il collaudatissimo e giocatissimo **Tetris.**




ENG AN JIO 0032007 9
BILLY SUTYONO 0020092 7
ANTON WIDJAJA 0012022 5
KUSWARA (TIMUS) 0010270 4
ANTHONY CHIANG 0005064 2
MARISA ONG (19) 0002051 1
ROBERT GIEDT 0001043 1
FACESFACESFACES 0000030 0
FACESFACESFACES 0000020 0
FACESFACESFACES
ALL 10 STARS


SCORE 0000164 LEVEL 1 PF 0000 MF 0000

PEGASUS





D'accordo, Satana non c'entra molto con la mitologia greca, però in **Pegasus** i quattro piani dell'esistenza sono stati conquistati dal Maligno, e l'unico eroe in grado di contrastarlo è Perseo, che del resto se la cava davvero bene in questo gioco che ricorda non poco **Thunder Jaws** nella sua alternanza tra scrolling tradizionale e azione in orizzontale. E che, proprio come **Thunder Jaws**, non è niente d'eccezionale ma garantisce ore e ore di divertimento assicurato.

Volando nel primo livello in groppa a Pegaso verrete attaccati da orde di avversari che respingerete grazie alle palle di fuoco della vostra spada - che potrete potenziare raccogliendo i diamanti che restano sul terreno dopo che un'ondata di avversari viene anni-







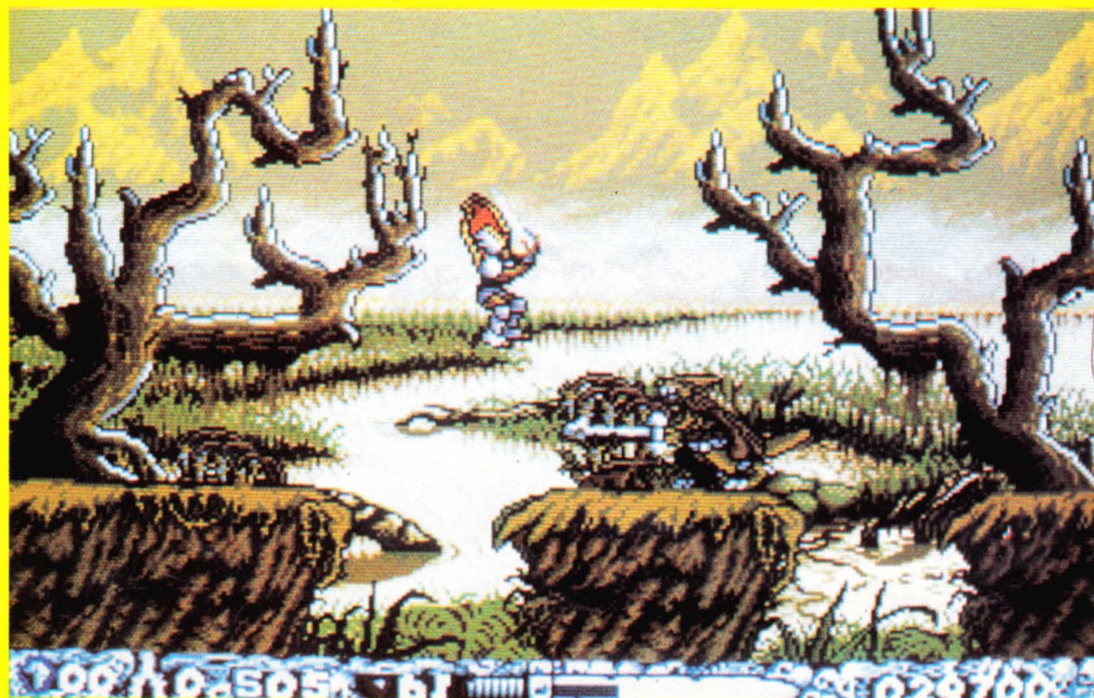




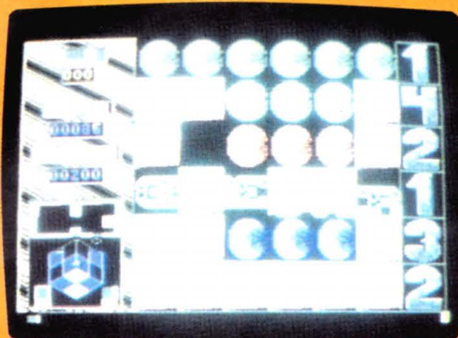
chilita. La grafica è sontuosa e coloratissima, piena di scrolling parallassiali e di incredibili animazioni di Pegaso. Man mano che si procede gli sfondi diventano sempre più suggestivi, e culminano nelle fiamme dell'inferno. Gli effetti sonori (tuoni ecc.) sono appropriati alla vicenda e creano la giusta atmosfera.

Quando Pegaso vi lascia a terra per godersi un meritato riposo cominceranno le vostre peregrinazioni per i vari livelli, che nulla hanno da invidiare alle parti in cui vi aggiravate beatamente per i cieli. Perseo affronta con gagliardo entusiasmo mostri vari, tra i quali degli scorpioni e dei tacchini assassini, ma soprattutto dovrà di tanto in tanto scontrarsi con una specie di giganteschi mastini bavosi e sanguinolenti che sono una faticaccia da far fuori. Sul versante positivo, strada facendo troverà anche dei livelli segreti pieni di diamanti e delle scorciatoie che gli consentiranno di schivare varie insidie.

Insomma, un bel gioco avventuroso con scrolling, tutto qui. Già questo non è poco, ma se a questo si aggiungono una grafica realizzata con cura meticolosa e un'ottima giocabilità a cui concorrono realismo e velocità, **Pegasus** è un acquisto quasi obbligato per chi desidera divertirsi. ●



RITELLO



Ritello è un nuovo gioco di logica che vi entusiasmerà moltissimo. Il concetto è piuttosto semplice: bisogna trasformare tutte le sfere che si trovano sullo schermo in cubi per poter passare ad un altro schermo. Per trasformare una sfera in cubo è necessario spostarla orizzontalmente o verticalmente. La distanza (in caselle) di tale spostamento è fissa ed è indicata lateralmente. Per spostare una sfera è sufficiente selezionarla e premere lo sparo; se ha più possibilità di movimento il computer le mostra e voi dovrete selezionare quella prescelta spostando il joystick nella direzione voluta e premere di nuovo lo sparo. Pensate molto bene prima di effettuare una mossa perché dovete sempre lasciare delle caselle libere per i movimenti successivi. Naturalmente il tempo per completare un quadro è limitato!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio gioco
N	ricominci il livello
<-	fine partita

MALEDETTI MURI



Voi siete Buck, un piccolo uomo con il potere di spostarsi velocemente da un lungo all'altro. Inoltre siete armato con una micidiale pistola laser. Per vostra sfortuna vi trovate all'interno di una allucinante stanza della morte dotata di pareti mobili che lentamente ed inesorabilmente avanzano nel tentativo di ridurvi in poltiglia! Unica via di salvezza è distruggere a colpi di laser tutti gli insetti che popolano questa stanza. Infatti solo in quel caso avrete la possibilità di entrare in un'altra stanza dove ahimé le cose si faranno ancora più difficili! Il gioco comincia mettendovi a disposizione cinque vite e con esse dovrete combattere (ammesso che ci riusciate) in ben venti stanze. Ogni due stanze avrete a disposizione una stanza bonus dove vi conviene fare più punti possibile perché ogni diecimila punti avrete a disposizione una vita extra! Nella vostra missione avrete a disposizione anche due bombe che si possono far esplodere pigiando un qualunque tasto.

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

F1	pausa
RESTORE	fine gioco

CEREBRO



Questo è un gioco originale cinese dove bisogna eliminare dallo schermo le piastrelle che vi sono accatastate. Le piastrelle da eliminare devono essere identiche e non devono essere coperte da altre piastrelle. Il colore della piastrella indica il livello a cui si trova. Per rimuovere una piastrella devi selezionarla e premere lo sparo, quindi devi selezionare la gemella libera. Se hai sbagliato la selezione puoi selezionarne un'altra oppure cambiare coppia ma in questo caso devi sbloccare quella precedentemente selezionata. Sono considerate identiche le piastrelle con una grossa lettera o un grosso numero romano. La partita termina quando hai esaurito tutte le piastrelle.

JOYSTICK PORTA 2

F1	scelta tipo partita
F3 o F5	scelta tempo nel caso di due giocatori
F7	inizio partita
<-	mostra possibile coppia
RUN/STOP	fine partita

IL GRANDE GOLF



Il golf può sembrare un gioco complicatissimo, ma in realtà non è così. Infatti, dopo un paio di prove, anche un profano potrà diventare un campione di questo golf giocato sul video di casa. Per cimentarsi in questo sport basta indicare il numero dei giocatori, il numero del campo su cui giocare, l'abilità di ciascun giocatore ed infine specificare su quante buche si vuole giocare. Dopo un attimo di pausa comparirà sul video la prima buca ed il computer chiamerà i giocatori per nome specificando il par (numero di colpi ottimale che il campo esige per quella buca). Scelta la mazza che si vuole usare e la direzione di tiro, verranno chiesti anche la forza e l'effetto che si vogliono imprimere al colpo. Le mazze sono: 1W = la pallina percorre circa 270 yards a forza massima, 3W = 25o yards, 5W = 235 yards, 1I + 220 yards, 2I = 210 yards, 3I = 200 yards, 4I = 190 yards, 5I = 180 yards, 6I = 170 yards, 7I = 155 yards, 8I = 14o yards, 9I = 120 yards, PW = 85 yards. Il putter invece viene automaticamente selezionato quando si è arrivati al green. La potenza da imprimere alla pallina si seleziona tenendo premuto lo sparo fino a quando l'indicatore di forza segna il livello desiderato; l'effetto invece si seleziona subito dopo premendo nuovamente lo sparo quando l'indicatore segna il livello desiderato (la linea centrale indica l'effetto nullo). Solo dopo una certa pratica si potrà stabilire con certezza quale misura usare di forza e di effetto. Sul green invece bisognerà scegliere la direzione di tiro e selezionare la forza da imprimere al colpo facendo molta attenzione all'inclinazione del campo.

JOYSTICK PORTA 2

1..4	numero giocatori
	numero campo
P	professionista
A	amatore
N	novizio
F1	18 buche
F3	36 buche
F5	54 buche
F7	72 buche
/	fine partita
JOYSTICK SU GIÙ	scelta mazza

SALTAPEDINA

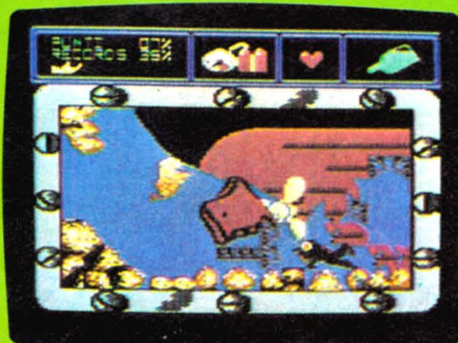


Se vuoi mettere alla prova la tua capacità di ragionare non devi far altro che sfidare il computer (o un tuo amico) in questo gioco. Le regole del gioco assomigliano vagamente a quelle della dama; infatti scopo del gioco è quello di "mangiare" quante più pedine avversarie possibile. Le caratteristiche singolari consistono nel fatto che le pedine blu possono muoversi solo sulle caselle scure mentre le pedine rosse si possono spostare solo sulle caselle grigie. Per mangiare una o più pedine avversarie devi trovarti su una casella adiacente e devi muoverti passandoci sopra. Per muoverti devi assolutamente mangiare una pedina avversaria altrimenti devi passare il turno. Quando nessuno potrà più mangiare vince la partita chi ha più pedine sulla scacchiera.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio partita con 2 giocatori e 2 joystick
F3	inizio partita con 2 giocatori e 1 joystick
F5	inizio partita con 1 giocatore e 1 joystick
F7	dimostrazione

TRITONE



Eccovi trasformati in un'autentica sirena marina con tanto di pinne e coda; vostro compito è salvare un imprudente pescatore subacqueo rimasto intrappolato in un relitto in fondo al mare. La sua vita è nelle vostre mani! Per riuscire nell'impresa dovrete esplorare fondali marini pieni di pericoli ed imprevisti, grotte misteriose e fare molta attenzione a non scontrarvi con ostriche giganti, squali e meduse.

Come se non bastasse, la vostra riserva di energia non sarà sufficiente per portare a termine il difficile compito; quindi dovrete recuperare delle preziose bottiglie d'acqua che aumenteranno parzialmente la vostra riserva di energia. Durante le vostre esplorazioni, vi serviranno degli oggetti particolari come lanterne, dinamite, gomme, ancore. Usate tutta la vostra astuzia ed abilità per trovare tali oggetti e soprattutto per utilizzarli nel modo corretto.

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	inizio partita

FLYO



Flyo rappresenta l'olimpiade dei gladiatori del futuro. Si tratta di una serie di singoli incontri di lotta "aerea" nei quali si affrontano i più potenti combattenti della galassia. Per vincere un incontro bisogna distruggere 10 volte l'avversario volandogli addosso dal di sopra. Per volare è necessario premere ripetutamente lo sparo. Se riuscirai a sconfiggere il tuo avversario potrai affrontarne uno ancora più agguerrito. Auguri!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
RUN/STOP	fine partita

PRENDI LE MELE

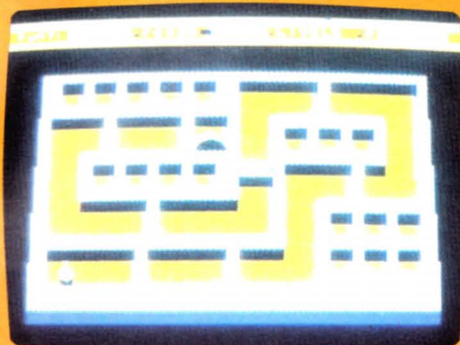


Il vostro compito consiste nell'aiutare Goffredo a far piazza pulita delle mele disseminate per le 5 diverse schermate, ognuna rappresentante un particolare paese. Saltando da un piano all'altro dovete difendervi da un numero variabile di nemici ansiosi di nuocere. Per sbarazzarvi di loro dovete prendere la moneta con raffigurata una "P" e correre contro di loro prima che il potere magico si esaurisca. Per riuscire a portare a termine l'impresa ricordatevi che potete darvi più o meno slancio per saltare (tenendo premuto lo sparo) ed anche frenare le eventuali cadute da grandi altezze (sempre tenendo premuto lo sparo).

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
SPARO + SU	per saltare tanto
RESTORE	fine partita

FLIP

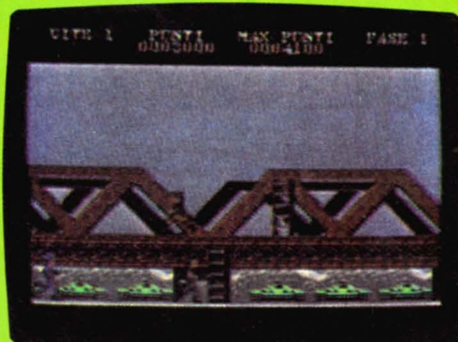


Flip è un simpatico e divertente programma di simulazione che riproduce un vecchio gioco da bar nel quale bisognava controllare l'inclinazione di un tavolo sul quale scorreva una biglia. Scopo del gioco era di far entrare la biglia nella buca situata in fondo al percorso. Con il tuo joystick puoi controllare l'inclinazione del piano e premendo lo sparo fai abbassare momentaneamente gli ostacoli. Attenzione a non urtare contro le pareti altrimenti ricominci da capo. Attenzione anche all'energia: è limitata e si consuma variando l'inclinazione del piano e per l'abbassamento degli ostacoli.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	fine partita
F7	dimostrazione

MISSIONE ESSEMME



Le forze di un paese asiatico tengono in ostaggio alcuni soldati del vostro paese. Dopo svariati tentativi di salvataggio miseramente falliti, il comando delle forze strategiche decide di ricorrere ad una unità speciale da combattimento. Si tratta infatti di un commando altamente addestrato in grado di cavarsela di fronte ad ogni ostacolo anche il più imprevedibile! Le informazioni giunte dai ricognitori dicono che per arrivare ai prigionieri bisogna passare attraverso un ponte, una postazione missilistica ed una base navale controllate accuratamente dalle forze nemiche. Quindi armati del vostro coltello dovrete eliminare quanti più soldati potete ed inoltre dovrete impadronirvi di granate, lancia missili e lancia fiamme per sferrare l'attacco finale! Se riuscirete a portare a termine questa missione suicida Rambo non sarà nessuno nei vostri confronti!

JOYSTICK PORTA 2 NECESSARIO

SPARO	per utilizzare il coltello
SPAZIO	per attivare le armi
JOYSTICK GIÙ	per sdraiarsi
JOYSTICK SU	per saltare

WOLF CHILD





In **Wolfchild**, pubblicato dalla Core, i programmatori Simon Phipps e John Kirkland hanno cercato di unire la giocabilità tipica dei migliori giochi avventurosi a quella qualità grafica di solito riscontrabile solo nei migliori giochi da console.

Il giovane Saul Morrow cerca di mettere in salvo il padre, Kal, tenuto prigioniero da Chimera, un'organizzazione criminale che vuole sfruttare il suo talento scientifico nel campo dell'ibridazione: Kal Morrow è infatti un esperto nell'ibridazione delle specie allo scopo di creare esseri di forza, intelligenza e invulnerabilità sovrumane. Grazie agli studi del padre, il giovane Saul si trasforma in un licantropo e costruisce una grande aereonave con cui penetrare nella sorvegliatissima base di Chimera e liberare il genitore. No problem.

Il gioco si svolge su cinque livelli. Nel primo livello introduttivo, l'azione si svolge sull'aereonave, che è attaccata dai mutanti creati da Chimera. Già qui il giocatore potrà ammirare la ricchezza delle animazioni e il modo in cui i capelli di Saul sono sempre in ordine, qualunque cosa gli succeda! Il protagonista corre in orizzontale e sale o scende per due gradienti, la cui inclinazione ovviamente influenza la sua velocità. In questo primo livello Saul è ancora umano, ma accumulando sempre più energia verso la metà del gioco diventa un licantropo - e quindi più forte e con parecchie armi a propria disposizione. Queste armi (che sono di tutte le forme e nascono come per magia dai fulmini) sono notevoli in quanto l'animazione dei loro sprite richiede più di dieci inquadrature: non poco, se si considera che l'animazione dello sprite di un'arma richiede di solito non più di due o tre inquadrature!

I successivi quattro livelli comprendono circa ottanta schermate, con stanze segrete nascoste qua e là. I livelli due e tre sono decisamente notevoli: nel secondo Saul si aggira in una foresta popolata di orribili piante mutanti, mentre nel terzo deve affrontare una caverna pullulante fino all'inverosimile di disgustosi insetti.

D'accordo, **Wolfchild** sarà anche un gioco avventuroso come tanti altri, però ha dalla sua grafica, colori, animazioni e giocabilità davvero senza pari. ●

01700

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE



CBM 64

HIT PARADE



SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — COUNTER

1 ARENA - 2 WEST
3 GIOCATTOLI - 4 PING PONG
5 CANTONI - 6 BASE LUNA
7 CHOBIN II - 8 CHIMICA
9 OVULOIDI SPAZIALI - 10 LOLLI
11 OMINO - 12 BEPPE KID
13 CORSA CONTRO IL TEMPO
14 BALZER - 15 ESTREMA DIFESA

LATO B

LATO B — COUNTER

16 CASTLE OF LIFE - 17 STRIP POKER
18 FORT MOLER - 19 SUPER RALLY
20 SLYNKY L'ESPLORATORE
21 RITELLO - 22 MALEDETTI MURI
23 CEREBRO - 24 IL GRANDE GOLF
25 SALTAPEDINA - 26 TRITONE
27 FLYO - 28 PRENDI LE MELE
29 FLIP - 30 MISSIONE ESSEMME

QUESTA CASSETTA
E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI